

301 : 사용자 인터페이스
 302 : 시스템 제어 모듈
 303 : 컨텐츠 제작 데이터 및 컨텍스트 메타데이터 생성, 관리 및 저장 툴박
 304 : 컨텐츠 제작 데이터 및 컨텍스트 메타데이터 전송 분목
 305 : 컨텍스트 메타데이터 수신 툴박

설명의 차세한 설명

설명의 목적

설명의 차이는 기술분야 및 그 분야의 경쟁기술

본 발명은 사용자 단말 복성 기반의 빌터미디어 소비 페널과 시스템 및 그 가격에 대해서 관련 것으로, 특히 다양한 사용자 단말을 사용하는 빌터미디어 컨텐츠 헤더에 멀티미디어 컨텐츠를 디스플레이 되기 때문에 멀티미디어에 자유롭게 멀티미디어 소비를 가능하게 할 수 있도록 하는 방법과 시스템 및 그 기록매체에 관한 것이다.

일반적으로, 빌터미디어 컨텐츠 서비스는 고속 인터넷을 통해 사용자에게 제공하는 서비스로서, 기존 음악 및 문자 위주의 서비스들이 아니라, 활성화된 무선 대역폭으로 인하여 큰 대역폭을 요구하는 멀티미디어 관련 다양한 컨텐츠를 플레이어에게 서비스한다.

이전에, 빌터미디어 컨텐츠 서비스 방식은 컨텐츠 제작자로부터 컨텐츠를 수신하여 서비스 회사에게 적용한 형태로 전송 및 암호화된 후, 스트리밍(streaming) 서비스 통하여 이를 1~수의 가입자에게 공유하는 서비스 형태라며, 이전 방식과 같은 특징을 갖고 있다.

또한, 빌터미디어 컨텐츠 서비스를 사용자가 직접 확인하고 그 서비스를 보기 위해서는 디스플레이 단말기 가 필요하다. 그렇지만, 디스플레이 단말기는 자신의 특성 규격에 맞는 특성 빌터미디어 컨텐츠만은 서비스 가능하게 활동에 따라 만약, 그것이 맞지 않거나 경우, 빌터미디어 컨텐츠 서비스를 디스플레이 단말기에서 표시할 수 있게 되는 문제점을 갖고 있다.

또한, 월드로드의 자유로운 빌터미디어 관광을 위해, 미동 광장에서 일터미디어 컨텐츠를 면밀적으로 소비할 수 있도록 빌터미디어 이용성을 제고하기 위한 사용자 및 컨텐츠의 상태를 기술하는 서비스 방식 및 관리, 음성 낭독이 요구된다.

설명의 차이로 하는 기술적 과제

이에, 본 발명은 상술한 문제점 해결 및 요구를 위해 인출한 것으로서, 그 목적은 다양한 사용자 단말을 사용하는 빌터미디어 컨텐츠를 디스플레이 단말에 선호하는 자유롭게 멀티미디어 소비를 가능하게 할 수 있도록 하는 사용자 단말 복성 기반의 일터미디어 소비 페널과 시스템 및 그 기록매체를 제공하는 것이다.

상술한 목적을 달성하기 위한 일 관행에 따른 본 발명에서 사용자 단말 복성 기반의 일터미디어 소비 페널은 사용자에게 서비스를 제공하는 시장에서 선호하는 자유롭게 생성되는 컨텍스트 메타데이터를 멀티미디어 컨텐츠를 소비하고자 하는 요구를 달성하는 멀티미디어 컨텐츠를 전송하는 사용자 단말과, 전달된 컨텍스트 메타데이터를 파싱하고, 파싱된 멀티미디어 컨텐츠 서비스에 송신하는 송신기 및 전송된 멀티미디어 컨텐츠를 수신하고, 복호화하여 디스플레이되는 디스플레이에 단말과, 송신된 메타데이터에 기초하여 원 컨텐츠를 적응(adaptation) 시켜 적용 컨텐츠를 생성하고, 생성된 적용 컨텐츠를 네트워크를 통해 전송하는 컨텐츠 서비스 시스템을 포함하는 것을 특징으로 한다.

상술한 목적을 달성하기 위한 다른 관행의 일 관행에 따른 본 발명에서 사용자 단말 복성 기반의 멀티미디어 소비 페널은 사용자에게 서비스를 제공하는 시장에서 선호되는 컨텍스트 메타데이터를 멀티미디어 컨텐츠를 소비하고자 하는 단말에 전달해 전송하는 제1 단계와, 전달된 컨텍스트 메타데이터를 파싱하고, 파싱된 멀티미디어를 전송하는 시장에서 송신하는 제2 단계로, 송신된 메타데이터에 기초하여 원 컨텐츠를 적용(adaptation) 시켜 적용 컨텐츠를 생성하고, 생성된 적용 컨텐츠를 네트워크를 통해 전송하는 제3 단계와, 적용된 멀티미디어 컨텐츠를 수신하고, 수신된 멀티미디어 컨텐츠를 복호화하여 디스플레이하는 제4 단계로 구분하는 것을 특징으로 한다.

설명의 구성 및 주제

이하, 침구부는 노면을 참조하여 본 발명에 따른 일 실시 예를 상세하게 설명하기로 한다.

도 1은 본 발명의 바탕작은 실시 예에 따른 사용자 단말 복성 기반의 일터미디어 소비 시스템의 틀에 구성된 노면, 컨텐츠 서비스 시스템(100)과, 디스플레이 단말(200) 및 사용자 단말(300)을 보여준다.

컨텐츠 서비스 시스템(100)은 디스플레이 단말(200)로부터 요청된 컨텐츠 정보를 포함하는 멀티미디어 오디오 헤더에 포함된 컨텐츠 헤더에 기초하여 원 컨텐츠를 확장(expansion) 시켜 적용 컨텐츠를 생성하고, 이 생성된 적용 컨텐츠를 네트워크(62)를 통해 디스플레이 단말(200)에 전송하는 멀티미디어 컨텐츠 서비스 시스템(101), 컨텐츠 적용 헤더(102), 적용 컨텐츠 전송 및 네트워크 지원 모듈(103), 컨텍스트 메타데이터 수신 헤더(104) 및 컨텍스트 메타데이터 헤더(105)으로 구비되어 있다.

컨텐츠 시스템(101)은 컨텐츠를 제작하는 데이터베이스와 저장 및 컨텐츠의 편집, 저장 및 생산 등 관리하는 수단을 포함한다.

컨센츠 적용 날짜(102)은 커넥스트 메타데이터 피싱 날짜(105)으로부터 세공된 분석 결과에 반영하여 컨센츠 이어 이어 이어 피싱(101)로부터 사용자가 요구한 기타주제를 인식하고, 커넥스트 정보에 맞게 컨텐츠를 대형 한 편집 컨텐츠 적용 글짜(103)에 세공된다. 여기서 컨텐츠 적용 글짜(102)는 커넥스트 메타데이터 피싱 글짜(102)은 사용자 특성, 네트워크의 대역폭, 자원 및 디스플레이 단말 특성 정보, 사용자의 요구 컨텐츠에 대한 소비 기록 및 전용화 시설 제작을 통해 고려하여 원 컨텐츠에 대한 변형 컨텐츠를 생성할 수 있다.

이어서, 사용자 특성은 사용자의 컨텐츠에 대한 장르, 평우, 채널, 서점, 시간, 개인 프로필, 시장점, 컨텐츠 소비 기록, 컨텐츠 주요 소비 세간데, 컨텐츠 소비 방식 등에 대한 선호도를 포함하고 컨텐츠 소비 이스트리 및 소비 심세도를 의미한다.

그리고, 사용자 특성은 컨텐츠 사용자가 소비중인 컨텐츠를 다른 단말에 이동하여 연속적으로 소비 가능하게 하기 위한 사용자 정보 단말에 저장된 커넥스트 적용 글짜(101)로부터, 커넥스트 메타데이터는 소비 중인 컨텐츠의 식별 번호, 타이머, 소스, 정도, 컨텐츠 소비 가격, 컨텐츠 소비 마지막 분에 대한 정보이다.

그리고, 사용자 특성은 컨텐츠 사용자가 소비중인 컨텐츠를 다른 단말에 이동하여 연속적으로 소비 가능하게 하기 위한 커넥스트 메타데이터는 소비하고자 하는 디스플레이 단말에 전송하는 컨텐츠는 메타데이터에 대하여 사용자가 컨텐츠를 소비하고자 하는 디스플레이 단말에 대해 디스플레이 사이즈, 컬러 깊이, 뿐/谱写, 헤드폰, 드릴, 전용 품목 장치(단선/비단선/비디오 수신, 시설 관리급과 연결 여부), 네트워크 전송, 음향제작의 실행 경로이다.

또한, 디스플레이 단말 특성 정보는 컨텐츠를 디스플레이하기 위하여 디스플레이 단말에 접속하는 네트워크의 대역폭 및 네트워크의 사용자 수, 디스플레이 단말 사이즈, 컬러 깊이, 부록호기 특성, 배터리 수명, 음장제작, 프로그램 실행 환경에 대한 정보를 정보의 것을 의미한다.

적은 컨텐츠 전송 및 네트워크 차량, 노이즈와 날짜(104)는 컨텐츠 적용 글짜(102)으로부터 제공된 사용자 특성, 네트워크의 대역폭, 자원 및 디스플레이 단말, 사용자의 요구 컨텐츠에 대해 소비 기록 및 커넥스트 차원 제작성 등의 정보를 기초하여 적용된 컨텐츠를 유선 또는 무선으로 송출 가능한 신호 데이터로 변화(103)하여 네트워크(S2)를 통해 디스플레이 단말(200)에 적용 컨텐츠 수신 날짜(205)에 전송한다. 노원 네트워크의 차원을 모니터링하여 컨텐츠 적용 글짜의 요청이 있을 경우, 네트워크의 상대 정보(대역폭, 지원 등)를 컨텐츠 적용 글짜(102)에 제공된다.

컨넥스트 메타데이터 수신 날짜(104)는 디스플레이 단말(200)로부터 네트워크(S2)를 통해 수신된 사용자 특성, 디스플레이 단말 특성, 사용자의 개인정보 소비 기록 정보 등을 포함하는 커넥스트 메타데이터(102)에 제공된다.

컨넥스트 메타데이터 피싱 글짜(105)은 커넥스트 메타데이터 수신 날짜(104)로부터 제공된 컨텐츠에 대처하여 분석하여 결과를 컨텐츠 적용 글짜(102)에 제공된다.

디스플레이 단말(200)은 유선 단말(예고, 유선 네트워크 신호 수신을 갖는 컴퓨터, TV 등) 또는 무선 단말(예로, 무선 네트워크 접속 수단을 갖는 PDA, 스마트폰, 컴퓨터, TV 등)인 것으로, 컨텐츠 제작 데이터의 빛 커넥스트 메타데이터는 컨텐츠 제작 데이터 및 커넥스트 메타데이터 피싱 글짜(202), 향수 커넥스트 메타데이터는 샘플 및 관리 글짜(203), 커넥스트 메타데이터 전송 글짜(204), 적용 컨텐츠 수신 글짜(205), 적용 컨텐츠 보호 글짜(206), 적용 컨텐츠 제작 글짜(207), 컨텐츠 제작 글짜(209)로 구성되어 있다.

컨텐츠 제작 데이터 및 커넥스트 메타데이터 수신 날짜(201)은 사용자 정보 단말(300)로부터 컨텐츠 제작 데이터 혹은 커넥스트 메타데이터 수신하여 컨텐츠 제작 데이터 및 컨텐츠 수신 메타데이터 피싱 글짜(202)에 제공된다.

컨텐츠 제작 데이터 및 커넥스트 메타데이터 피싱 글짜(202)는 컨텐츠 제작 데이터 및 커넥스트 메타데이터 수신 글짜(201)로부터 제공되는 컨텐츠 제작 데이터 혹은 사용자의 컨텐츠 소비 기록을 포함하는 커넥스트 메타데이터를 제작한다. 이후, 네트워크(S1)를 통해 수신된 정보가 컨텐츠 제작 데이터에 대한 커넥트 및 커넥트 제작 글짜(205)에 제공된다.

컨넥스트 메타데이터 샘플 및 관리 글짜(203)는 컨텐츠 제작 데이터 및 커넥스트 메타데이터 피싱 글짜(202)으로부터 제공되는 커넥스트 메타데이터에 대한 정보를 컨텐츠 제작 데이터에 대한 커넥트 및 커넥트 제작 글짜(205)에 제공된다. 이후, 커넥스트 메타데이터는 사용자 자신의 개인정보를 표시하여 사용자의 신호로, 시설 컨텐츠 제작, 컨텐츠 소비 상태, 사용자 관광 주간 등에 대한 정보를 의미한다.

그리고, 커넥스트 메타데이터 샘플 및 관리 글짜(203)는 사용자 단말에 대한 정보가 포함된 메타데이터를 제공하는 컨텐츠 제작 데이터를 제공하여 사용자에게 제공된다. 여기서, 커넥스트 메타데이터는 컨텐츠 적용 글짜(203)의 예모디(노이즈되지 않음)에 대한 및 관리권(1). 여기서, 커넥스트 메타데이터는 컨텐츠 제작 글짜(203)에 제공된다.

또한, 커넥스트 메타데이터 샘플 및 관리 글짜(203)는 사용자 단말에 대한 정보가 포함된 메타데이터를 제공하여 사용자에게 제공된다. 사용자 정보 단말(300)로부터 제공된 컨텐츠의 서비스 요구와 있음 때, 이 요청에 대응되는 커넥스트 메타데이터를 제공하여 사용자에게 제공된다. 여기서, 커넥스트 메타데이터는 컨텐츠 적용 글짜(203)를 통해 사용자에게 제공된다. 여기서, 네트워크(S1, S2)는 인터넷을 포함하는 유선 네트워크이거나, 혹은 아동 동신장과 인디넷을 포함하는 유선 네트워크임을 알 수 있다.

제품 컨텐츠 수신 블록(205)은 적용 컨텐츠 전송 및 네트워크 지원 모니터링 블록(103)으로부터 네트워크(52)를 통해 복록 컨텐츠 수신하여 적용 컨텐츠 복록(206)에 제공한다.

제품 컨텐츠 복록 블록(206)은 사용자 컨텐츠 수신 블록(205)으로부터 적용 컨텐츠 복사 사용자 특성, 네트워크의 내외부 차이 및 디스플레이 단말 특성, 사용자 요청 컨텐츠에 대한 소비 기록 및 컴퓨터 지원 제작업 등의 정보에 기초하여 적용 컨텐츠와 함께 제공되는 컨텐츠 복선, 송신용 가능하게 하도록 네트워크(변조) 전의 원 컨텐츠로 역변환(역조)하여, 이와 같이 어떤 환경 적용 컨텐츠를 각각 실행하여 적용 컨텐츠 프리젠테이션 블록(207)에 제공된다.

제품 컨텐츠 프리젠테이션 블록(207)은 사용자 특성, 네트워크의 대역폭, 사용자 및 디스플레이 단말, 사용자 요청 컨텐츠에 대한 소비 기록 및 컴퓨터 지원 제작업 등의 정보에 기초하여 적용된 적용 컨텐츠를 사용자가 서버를 수 있도록 재생시킨다. 또한 적용 컨텐츠와 함께 제공되는 컨텐츠 복선 정보를 컨텐츠 복선 블록(208)에 재생하여 적용 컨텐츠 생성 및 관리 블록(208)에 보내 사용자의 정보 단말(300)에 전송되도록 베타데이터로 생성하고 관리된다.

컨텐츠 제어 블록(209)은 컨텐츠 제어 가능도 갖는 정보로써, 컨텐츠 제어 데이터 및 컨텐츠는 베타데이터로 표시 블록(202)에 의해 분류된다. 여기서 제어 가능도는 컨텐츠의 험경, 감기, 뇌감기, 사상, 저장 등의 사용자 인터페이스에 의해 적용되는 기능도 의미한다. 컨텐츠 제어 복록(209)은 이런 기능을 전달하고 적용 컨텐츠 프리젠테이션 블록(207)에 사용자의 브로드캐스팅으로 제공된다.

사용자 정보 단말(300)은 사용자에 의해 사용되는 단말로서, 사용자는 개인의 선택, 지정된 선택, 선택, 선택, 사용자는 제어 경로 및 사용자의 제한된 정보를 컨텐츠 서비스로 제공 데이터에 설치되어 전송하는 리얼미디어 아니라, 사용자는 사용하는 디스플레이(300)에 사용자는 빙판미디어 컨텐츠는 이용할 때마다 기록된 각 컨텐츠의 정보를, 예를, 선택, 선택, 선택, 배우, 소니 시네 등과 같은 컨텐츠 신호로 정보를 누적, 병기하여 이후의 선택으로 생성하고 컨텐츠 제어 블록(209)은 컨텐츠 제어 블록(209)을 통해 디스플레이 단말(200)에 전달되는 본래로로서. 사용자 인터페이스(301), 시스템 사용자 모듈(902), 컨텐츠 제어 데이터 및 컨텐츠 복선 블록(304)을 통해 디스플레이 단말(200)에 전달되는 본래로로서. 사용자 관리 및 저장 블록(302), 컨텐츠 제어 데이터 및 컨텐츠 복선 블록(304) 그리고 컨텐츠 복선 블록(304)을 통해 디스플레이 단말(300)으로 구비된다.

사용자 인터페이스(301)는 사용자의 인터페이스는 웨이브 블록으로서, 사용자로부터 멀티비디어 컨텐츠 소비를 위한 제어 명령을 시스템 제어 모듈(302)에 제공하도록 인터페이스 한다.

사용자 제어 모듈(302)은 사용자 인터페이스(301)를 통해 제공된 멀티비디어 컨텐츠 소비를 위한 제어 명령을 컨텐츠 제어 데이터 및 컨텐츠 복선 블록(304)에 제공한다.

컨텐츠 제어 데이터 및 컨텐츠 복선 블록(304)은 시스템 제어 데이터에 대해 정보를 제공하는 멀티비디어 컨텐츠(300)은 시스템 제어 데이터(모듈(302)로부터 제공되는 정보)에 대한 누락은 사용자 헤스토리를 분석한 컨텐츠 복선 블록(304)을 통해 멀티비디어 데이터 모듈(도시되어 있는)에 제공된다. 사용자 정보 단말(300)은 사용하는 사용자의 요청이 있을 때 멀티비디어 저장된 컨텐츠 복선 블록(304)을 통해 디스플레이 단말(200)에 제공된다. 즉, 사용자는 제작한 것으로 정의된 사용자 정보를 인출하여 컨텐츠 제어 데이터 및 컨텐츠 복선 블록(304)에 제공된다.

컨텐츠 제어 데이터 및 컨텐츠 복선 블록(304)은 멀티비디어 컨텐츠(301)를 통해 컨텐츠 복선 블록(304)에 디스플레이 단말(200)에 컨텐츠 제어 데이터 및 컨텐츠 복선 블록(304)에 제공된다.

컨텐츠 복선 블록(305)은 디스플레이 단말(200) 모듈(502)의 네트워크(51)를 통해 수신된 적용 컨텐츠에 대한 정보를 컨텐츠 제어 데이터 및 컨텐츠 복선 블록(304)에 제공된다.

도 2의 흐름도를 참조하면, 상술한 구성을 바탕으로, 본원 별명에 따른 사용자 난립 복성 가번의 멀티미디어 소비 방법의 과정에 대해 보다 상세하게 설명된다.

먼저, 사용자는 사용자 정보 단말(300)내 사용자 인터페이스(301)를 통해 컨텐츠 소비를 위한 제어 명령을 시스템 제어 모듈(302)에 제공된다(단계 201).

사용자 제어 모듈(302)은 사용자 인터페이스(301)를 통해 제공된 멀티비디어 컨텐츠 소비를 위한 제어 명령을 컨텐츠 제어 데이터 및 컨텐츠 복선 블록(304)에 제공한다(단계 202).

컨텐츠 제어 데이터 및 컨텐츠 복선 블록(304)은 디스플레이 단말(200) 모듈(502)의 네트워크(51)를 통해 컨텐츠 복선 블록(304)에 제공된다(단계 203).

컨텐츠 제어 데이터 및 컨텐츠 복선 블록(304)은 멀티비디어 컨텐츠(301)를 통해 컨텐츠 복선 블록(304)에 제공된다(단계 204).

여기서, 컨텐츠 복선 블록(304)은 디스플레이 단말(200)에 전송하기 위해 유선 또는 무선(Bluetooth, Infrared, Mobile networks, Adhoc networks, WLAN(Wireless Local Area Network), WLAN(Wireless Personal Area Network) 방식으로 전송된다.

컨텐츠 제어 데이터 및 컨텐츠 복선 블록(304)은 디스플레이 단말(200)내 컨텐츠 제어 데이터 및 컨텐츠 복선 블록(304)으로부터 컨텐츠 제어 데이터에 대한 정보를 제공하는 멀티비디어 컨텐츠(301)을 통해 컨텐츠 복선 블록(304)에 제공된다(단계 205).

컨텐츠 제어 데이터 및 컨텐츠 복선 블록(304)은 컨텐츠 제어 데이터 및 컨텐츠 복선 블록(304)에 제공되는 컨텐츠 제어 데이터 및 컨텐츠 복선 블록(304)을 통해 컨텐츠 제어 데이터 및 컨텐츠 복선 블록(304)에 제공된다(단계 206).

(208) 과 컨텍스트로 메타데이터 생성 및 관리 블록(201)은 제공하고, 컨텍스트 메타데이터를 경우, 시용자의 컨텐츠 소비 기록 및 신호도 생성 및 보유하는 컨텍스트 메타데이터를 해석하고, 이와 함께 해당 디스플레이 디바이스에 대한 메타데이터를 보유하는 컨텍스트 메타데이터를 하여 컨텍스트 메타데이터 생성 및 관리(206)에 제공된다(단계 206).

컨텍스트 메타데이터 생성 및 관리 블록(203)은 컨텐츠 제이 데이터 및 컨텍스트 메타데이터 확장 블록(202)으로부터 제공되는 컨텍스트 메타데이터를 예상하여 처리한다(단계 207).

또한, 컨텍스트 메타데이터 생성 및 관리 블록(203)은 제공된 사용자 단말에 대한 정보가 포함된 메타데이터를 예상하여 처리하는 중에, 사용자 단말(300)로부터 특정 컨텐츠의 서비스 요청이 있을 경우, 이 요청에 대응하는 컨텍스트 메타데이터를 예상하여 컨텍스트 메타데이터 전송 블록(204)에 제공된다(단계 208).

컨텍스트 메타데이터 블록(204)은 컨텍스트 메타데이터 생성 및 관리 블록(203)으로부터 제공된 컨텐츠 소비 기록 및 디스플레이 유선 또는 무선으로 송신 가능한 신호로 전송(변조)하여 네트워크(100)를 통해 컨텐츠 서비스 시스템(100)내 컨텍스트 메타데이터를 처리한다(단계 209).

컨텍스트 메타데이터 수신 블록(104)은 디스플레이 단말(200)내 컨텍스트 메타데이터 전송 블록(204)으로부터 네트워크(50)을 통하여 수신은 사용자 특성 디스플레이 단말 속성, 사용자의 컨텐츠 소비 기록 정보 블록을 포함하는 컨텍스트 메타데이터를 컨텍스트 메타데이터 처리 블록(104)에 제공된다(단계 210).

컨텍스트 메타데이터 수신 블록(104)은 컨텍스트 메타데이터 수신 블록(104)으로부터 제공된 컨텍스트 메타데이터를 분석하고, 분석된 결과를 컨텐츠 적용 블록(102)에 제공된다(단계 211).

컨텐츠 제작 블록(105)은 컨텍스트 메타데이터 수신 블록(104)으로부터 제공된 컨텐츠 적용 결과를 컨텐츠 제작 블록(105)으로부터 제공된 사용자 특성, 디스플레이의 단말 속성, 사용자의 컨텐츠 소비 기록 및 디스플레이 유선으로부터 제공된 컨텐츠 제작 블록(105)을 통하여 컨텐츠 제작 블록(105)을 통해 디스플레이 단말(200)내 적용 컨텐츠 수신 블록(205)에 제공된다(단계 212).

제작 컨텐츠 전송 및 내트워크 사용 온라인 페더레이터 컨텐츠 적용 블록(102)은 컨텐츠 적용 블록(102)과 자체 블록(103)으로부터 제공된 사용자 특성 및 디스플레이의 단말 속성, 사용자의 요청 컨텐츠에 대한 소비 기록 및 커뮤니케이션 시장 제작성 등의 정보에 기초하여 적용된 컨텐츠 유선 또는 무선으로 송신 가능한 신호를 제공하는 컨텐츠 적용 컨텐츠 적용 블록(102)을 통하여 컨텐츠 수신 블록(205)에 전송된다(단계 213).

제작 컨텐츠 수신 블록(103)은 적용 컨텐츠 접속 및 디스플레이 지원 모니터링 블록(103)으로부터 내트워크(50)를 통하여 전송 받은 적용 컨텐츠 적용 컨텐츠 수신 블록(205)을 통하여 수신하여 적용 컨텐츠 블록(206)에 전송된다(단계 214).

제작 컨텐츠 블록(206)은 적용 컨텐츠 수신 블록(205)으로부터 적용 컨텐츠를 사용자 특성, 내트워크의 대외부 차원 및 디스플레이의 단말 특성, 사용자의 요청 컨텐츠에 대한 소비 기록 및 커뮤니케이션 제작성 등의 정보에 기초하여 적용된 컨텐츠 유선 또는 무선으로 송신 가능한 신호를 제공하는 컨텐츠 적용 컨텐츠 수신 컨텐츠 적용 블록(206)을 통하여 컨텐츠 제작 블록(102)에 전송된다(단계 215).

제작 컨텐츠 블록(206)은 사용자 특성, 디스플레이의 대외부 차원 및 디스플레이 단말, 사용자의 요청 컨텐츠에 대한 소비 기록 및 커뮤니케이션 제작성 등의 정보에 기초하여 적용된 적용 컨텐츠를 사용자에게 전송할 수 있도록 제공된다. 또한, 적용 컨텐츠 블록(206)은 컨텐츠 제작 블록(205)에 제공된다(단계 216).

제작 컨텐츠 블록(206)은 사용자에게 적용 컨텐츠 특성, 적용 컨텐츠 컨텍스트 메타데이터 생성 및 관리 블록(203)에 보내 메타데이터를 생성, 관리하게 한다(단계 217).

한편, 컨텍스트 메타데이터 생성 및 관리 블록(203)은 적용 컨텐츠 적용 컨텐츠에 대한 다양한 컨텐츠 정보를 새로운 메타데이터로 삽입하거나 수정하여 컨텍스트 메타데이터 컨텐츠 적용 블록(206)에 제공된다(단계 218).

컨텍스트 메타데이터 컨텐츠 적용 블록(206)은 디스플레이 단말(200)로부터 내트워크(51)를 통하여 수신된 적용 컨텐츠를 기반으로 생성 및 적용 컨텐츠에 대한 다양한 컨텐츠 정보를 새로운 메타데이터로 삽입하거나 수정하여 컨텍스트 메타데이터 컨텐츠 적용 블록(206)에 제공된다(단계 219).

컨텍스트 메타데이터 수신 블록(305)은 디스플레이 단말(200)로부터 내트워크(51)를 통하여 수신된 적용 컨텐츠의 메타데이터를 디스플레이 단말(300)내 컨텍스트 메타데이터 수신 블록(305)에 제공된다(단계 220).

컨텐츠 제작 데이터 및 컨텍스트 메타데이터 생성, 관리 및 제작 블록(303)은 컨텐츠 메타데이터 수신 블록(305)으로부터 제공된 컨텐츠의 메타데이터를 저장 및 관리한다(단계 221).

여기서, 사용자 정보 단말과 사용자에 의해 선택된 디스플레이 단말은 유선 또는 무선 단말이고, 내트워크는 인터넷을 포함하는 유선 네트워크 또는 인터넷과 Bluetooth, Infrared, Mobile networks, Adhoc networks, WLAN, Wi-Fi를 포함하는 유무선 네트워크이다.

따라서, 본 발명에 따르면, 컨텍스트 메타데이터 정보를 이용하여 각 사용자들은 자신이 이전 디스플레이 단말(200)에서 소비하던 컨텐츠의 사용 기록을 바탕으로 단말 특성에 따른 새로운 디스플레이 단말에서도 자신이 사용하게 소비할 수 있도록 이동경로를 제공하며, 자신이 선택 시설인 컨텐츠 선호도나 혹은 컨텐츠를 소비한 이스도라인 대화 누적 등장에 의거하여 사용 주제는 자신의 컨텐츠 선호도와 자신의 개인 정보에 기여하여 일정한 팔리미터에 컨텐츠이미지(040)/바이오/엑스터 컨텐츠, 즉 자신의 관심도와 개인적 시장 및 정치 경제동향을 반영하여 반영한 컨텐츠를 제공하는 서비스를 얻을 수 있기 때문에 사용자의 이용 편

리식(의미적인 범용적 멀티미디어 접근) 쟁진은 문화 및 다양한 사용자 서비스 특구를 효과적으로 출시할 수 있다.

또한, 본 논문에서 서용자 단말 특성, 기본의 업무미니어 소비·비법화율을 이용해 접속하는 모든 사용자의 사용률을 김민호·서용자(100)에서 디스플레이 단말(100)에 따른 서용자 단말(300)에서 서용자 단말(300)에서 서용자 선호도를 따로 '알그리드미드'가 위한 수가율·내용이 있는지

그리고 사용자 정보 관리는 사용자 정보 단말(300)에서 관리되므로 사용자 정보를 자신의 리모콘, POA 혹은 휴대폰 같은 자신의 단말에 연결하게 관리할 수 있다.

이상의 한계에서는 본 발달의 바탕적인 실제 예를 재시작하여 기재하였으나 본 발달에 반드시 이에 한정되는 것은 아니며, 본 발달이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 기자라면 본 발달의 기술적 사실은 몇몇 더니 적어도 네워드에서 여러 가지 치환, 변형 및 팬션에 기초한 것을 쉽게 알 수 있을 것이다.

또한, 이성과 같이 도 1 내지 도 2를 참조하여 기술된 본 발명에 따른 사용자 단말 즉시 기반의 멀티미디어 솔루션에 대한 이해는 물론으로 그램으로 구현되어 기록 매체로 저장되어 사용할 수 있으며, 기록 매체에 기록된 멀티미디어의 경지에 대한 활용은 하드웨어 또는 펌웨어로 하드웨어에 대해 신호들을 수 있다.

방명록 결과

이상에서 살펴본 바와 같이, 본 문장은 다양한 사용자 단문을 사용하는 월터미디어를 강한 하위 퀴리 미디어로 정의하는 시도입니다. 디스플레이의 단문화는 헤더에 저수준의 범주마다 디스플레이에 소비자를 가능화 하는 원인으로, 기본 고정된 규격에 맞추어진 컨텐츠를 사용자에게 고정된 단위로 전송하는 표준 규격의 전송으로 디스플레이 단문화에 이어 소비자는 범주마다 디스플레이에 맞추어진 컨텐츠를 사용하는 월터미디어로 접근 및 접속하고, 저수준의 범주에 맞춰 하위 퀴리 미디어로 전송되는 컨텐츠를 소비 범주에 대한 신호로도, 월터미디어의 소비 단문화에 맞춰 컨텐츠를 소비하는 월터미디어로 전송되는 컨텐츠를 소비 범주에 맞춰 컨텐츠를 소비합니다. 그리고 컨텐츠는 사용 범주에 맞춰 컨텐츠를 소비합니다.

(57) 험구의 범위

첫 번째 1

사용자 단말 드라이브 기반의 멀티미디어 소비 시스템에 있어서,

상기 사용자에 의해 선제 지정되어 생성된 컨택스트 데이터를 필터미디어 컨텐츠를 소비하고자 하는 단계에 네트워크를 통한 권장하는 사용자 정보 디스플레이.

상기 전달된 컨트랙트에 데이터를 피싱하고, 상기 피신된 메타데이터를 컨텐츠 서비스에 출산하며, 상기 출산에 대한 확장으로 적어도 일정수 컨텐츠를 수신하고, 복호화하여 디스플레이하는 디스플레이 단말기로.

상기 출판된 메디어레이더의 기초에 본 컨텐츠를 적용(adaptation) 시켜 책은 컨텐츠를 생성하고, 쉽고 생활적인 출판 컨텐츠를 네트워크를 통하여 전송하는 컨텐츠 서버 시스템을 포함하는 것을 예장으로 하는 서버단은 매우 특별한 특성 기반의 월티아디아 소비 시스템.

질문답 2

제 1 홀에 있어서.

상기 사용자 정보 담당은.

사용자로부터 제공되는 멀티미디어 컨텐츠 소비를 위함 제어 명령을 인터페이스 하는 사용자 인터페이스와,

상기 제어 명령의 이동을 제어하는 시스템 제어 보드과,

상기 제작·판행에 대한 누적된 사용자 흐름스토리와 소비 경향들을 분석한 컨텐츠를 베이데이터로 저장하고, 상기 사용자의 요청이 있을 경우, 상기 저장된 컨텐츠 베이데이터를 인출하여 제공하는 컨텐츠 제작·판행 및 컨택스트 베이데이터 생성, 경선, 관리 및 저장 목적으로.

상기 헌택스드 메타데이터를 네트워크를 통해 전송하는 간편한 세이 데이터 및 컨택스트 메타데이터 전송
불가능.

상기 네트워크를 통해 디스플레이 단말로부터 적음 컨텐츠의 소비를 위한 에티데이터를 수신하는 컨택스트 미터데이터 수신

급 더 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 단말 특성 기반의 멀티미디어 소비 시스템.

청구장 3

제 1 항에 있어서,

상기 디스플레이 단원은,

컨텐츠 채어 데이터 및 컨택스트 메타데이터를 수신하는 컨택스트 메타데이터 수신 블록과,

상기 수신된 컨택스트 메타데이터를 해석하고, 상기 디스플레이 단말의 특성에 대처한 메타데이터를 포함하는 컨택스트 메타데이터가 되도록 하여 재구성하는 컨텐츠 채어 데이터 및 컨택스트 메타데이터 파싱 블록과,

상기 컨택스트 메타데이터를 저장 및 관리하다가 필요에 따라 상기 저성전 컨택스트 메타데이터를 제공하는 컨택스트 메타데이터 저장 및 관리 블록과,

상기 컨택스트 메타데이터를 유/무선으로 송출 가능한 신호로 변조하여 전송하는 컨택스트 메타데이터 전송 블록과,

컨텐츠 서비스 시스템으로부터 내부로그를 통해 전송 받은 적용 컨텐츠를 수신하는 적용 컨텐츠 수신 블록과,

상기 수신된 적용 컨텐츠를 변조·전의 원 컨텐츠로 역 복조하여, 상기 역 복조된 적용 컨텐츠를 제공하는 적용 컨텐츠 복조 블록과,

상기 적용된 적용 컨텐츠를 사용자가 시청할 수 있도록 재생시키는 적용 컨텐츠 프리젠테이션 블록과,

컨텐츠 채어 신호를 받아 재구성 컨텐츠로 재생시키는 컨텐츠 채어 블록

을 더 포함하는 것을 복장으로 하는 사용자 단말 특성 기반의 멀티미디어 소비 시스템.

청구항 4

제 3 항에 있어서,

상기 컨택스트 메타데이터는, 사용자 자신의 프로필, 사용자의 선호도, 시절 컨텐츠 소비 기록, 번번히 소비하는 장르, 사용자 향향 특성, 컨텐츠 정보에 대한 정보인 것을 특징으로 하는 사용자 단말 특성 기반의 멀티미디어 소비 시스템.

청구항 5

제 3 항에 있어서,

상기 컨택스트 메타데이터는, 생성 및 관리 블록은, 상기 단말 특성, 일의 일정으로부터 제공된 사용자 단말에 대한 정보가 포함된 메타데이터를 저장 및 관리하여, 상기 사용자 정보 단말로부터 특징 컨텐츠의 서비스 오피니언을 얻을 경우, 상기 일정에 대응되는 컨택스트 메타데이터를 인출하여 제공하는 것을 특징으로 하는 사용자 단말 특성 기반의 멀티미디어 소비 시스템.

청구항 6

제 3 항에 있어서,

상기 컨택스트 메타데이터 생성 및 관리 블록은, 상기 적용 컨텐츠 수신 블록으로부터 제공된 적용 컨텐츠를 상기 컨택스트 메타데이터 전송 블록에 제공하는 것을 특징으로 하는 사용자 단말 특성 기반의 멀티미디어 소비 시스템.

청구항 7

제 1 항에 있어서,

상기 컨텐츠 채어 서비스 시스템은,

컨텐츠를 저장하고, 상기 저장된 컨텐츠의 판권, 컨택스트 메타데이터 생성 및 관리 블록으로부터 제공된 적용 컨텐츠의 메타데이터를 네트워크를 통해 사용자 단말에 제공하는 것을 특징으로 하는 사용자 단말 특성 기반의 멀티미디어 소비 시스템.

청구항 8

제 1 항에 있어서,

상기 컨텐츠 채어 서비스 시스템은,

컨텐츠를 저장하고, 상기 저장된 컨텐츠의 판권, 저작 및 저작 등을 권리하는 컨텐츠 아카이브 블록과,

상기 디스플레이 단말로부터 컨택스트 메타데이터를 수신하는 컨택스트 메타데이터 수신 블록과,

상기 제공된 컨택스트 메타데이터를 분석하고, 상기 분석된 분석 결과를 제공하는 컨택스트 메타데이터 피업 블록과,

상기 분석 결과에 응답하여 상기 컨텐츠 아카이브 블록으로부터 사용자가 요청한 컨텐츠를 인출하고, 컨택스트 정보에 맞게 컨텐츠를 변형한 적용 컨텐츠를 제공하는 컨텐츠 적용 블록과,

상기 적용된 컨텐츠를 유/무선으로 송출 가능한 신호 데이터로 변조하여 디스플레이 단말에 전송하는 적용 컨텐츠 전송 및 내트워크 지원 모니터링 블록,

을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 단말 특성 기반의 멀티미디어 소비 시스템.

청구항 9

제 8 항에 있어서,

상기 컨텐츠 적성 단위로, 사용자 특성, 네트워크의 내외쪽 차원 및 디스플레이 단말 특성 정보, 사용자의 요청 컨텐츠에 대한 소비 기록 및 취향을 사용자에게는 고려하여 원 컨텐츠에 대한 반응 컨텐츠를 생성하는 것을 특징으로 하는 사용자 단말 특성 기반의 멀티미디어 소비 서비스.

첨구항 10

제 9 항에 있어서.

상기 사용자 특성은, 사용자의 컨텐츠에 대한 정보, 배우, 채널, 시설, 시간, 개인 프로필, 사용한 컨텐츠 소비 기록, 컨텐츠 주요 소비 시간대, 컨텐츠 소비 방식 등에 대한 선호도를 포함하고 컨텐츠 소비 히스토리 및 소비 상태를 의미하는 것을 특징으로 하는 사용자 단말 특성 기반의 멀티미디어 소비 서비스.

첨구항 11

제 8 항에 있어서.

상기 디스플레이 단말, 특성 정보는, 컨텐츠를 디스플레이하기 위하여 디스플레이 단말이 전송하는 네트워크 대역 폭 및 네트워크의 사용자 수, 디스플레이 단말 시리즈, 권리Holder, 부록호기 특성, 폐대리 수령, 은역제제, 프로그램 실행 관리에 대한 특성 정보인 것을 특징으로 하는 사용자 단말 특성 기반의 멀티미디어 소비 서비스.

첨구항 12

제 10 항에 있어서.

상기 사용자 특성은, 컨텐츠 사용자가 소비중인 컨텐츠를 다른 단위에 이동하여 연속적으로 소비 가능하게 하기 위한 사용자 정보 단위에 저장된 컨텍스트 메타데이터로서, 상기 컨텍스트 메타데이터는 소비 중인 컨텐츠의 실행 단위, 티이머, 소비 경로, 컨텐츠 소비 기록, 컨텐츠 소비 방식 등에 대한 정보인 것을 특징으로 하는 사용자 단말 특성 기반의 멀티미디어 소비 서비스.

첨구항 13

제 10 항에 있어서.

상기 사용자 특성은, 컨텐츠 사용자가 소비중인 컨텐츠를 다른 단위에 이동하여 연속으로 소비 가능하게 하기 위한, 멀티미디어 컨텐츠를 소비하고자 하는 디스플레이 단말에 전송하는 컨텍스트 메타데이터에 대하여 사용자가 컨텐츠를 소비하고자 하는 디스플레이 단말에 내부 디스플레이 시리즈, 권리Holder, 주/목표 기 특성, 전용 콘텐츠 장치 특성(배터리 수명, 상시 전원(급停) 연결 여부), 네트워크 환경, 운영체제의 실행 환경을 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 단말 특성 기반의 멀티미디어 소비 서비스.

첨구항 14

제 13 항에 있어서.

상기 컨텍스트 메타데이터를 세로운 디스플레이 단말에 전송하기 위해 유선 또는 무선(Bluetooth, Infrared, Mobile networks, Adhoc networks, WLAN(Wireless Local Area Network), WPAN(Wireless Personal Area Network) 방식으로 전송하는 것을 특징으로 하는 사용자 단말 특성 기반의 멀티미디어 소비 서비스.

첨구항 15

제 1 항에 있어서.

상기 사용자 정보 단말과 상기 사용자에 의해 선택된 디스플레이 단말은, 유선 또는 무선 단말이고, 상기 네트워크는 멀티미디어 컨텐츠를 포함하는 유선 네트워크 또는 인터넷과 Bluetooth, Infrared, Mobile networks, Adhoc networks, WLAN, WPAN을 포함하는 유무선 네트워크인 것을 특징으로 하는 사용자 단말 특성 기반의 멀티미디어 소비 서비스.

첨구항 16

사용자 단말 특성 기반의 멀티미디어 소비 방법에 있어서.

상기 사용자에 의해 선택된 디스플레이 단말은, 상기 컨텍스트 메타데이터를 네트워크를 통해 멀티미디어 컨텐츠를 소비하고자 하는 단말에 전송하는 제1 단계.

상기 전송은 컨텍스트 메타데이터를 확장하고, 상기 확장된 메타데이터를 컨텐츠 서비스에 송신하는 제2 단계로.

상기 확장은 메타데이터에 기초하여 원 컨텐츠를 적응(adaptation)시켜 적용 컨텐츠를 생성하고, 상기 생성된 적용 컨텐츠를 네트워크를 통해 전송하는 제3 단계.

상기 적용은 멀티미디어 컨텐츠를 수신하고, 상기 수신된 멀티미디어 컨텐츠를 복호화하여 디스플레이하는 제4 단계.

즉 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 단말 특성 기반의 멀티미디어 소비 방법.

첨구항 17

제 10 항에 있어서.

상기 제1 단계는,

사용시로부터 새롭되는 업데이트나 컨텐츠 소비를 위한 새어 명령을 인터페이스 하여 제공하는 단계와.

상기 새어 명령에 대한 누적된 사용자 히스토리를 분석한 컨텍스트 메타데이터를 저장하며, 상기 사용자의 요청이 있을 경우, 상기 저장된 컨텍스트 메타데이터를 인출하여 제공하는 단계와.

상기 컨텍스트 메타데이터를 네트워크를 통해 전송하고, 삼가 네트워크를 통해 적은 컨텐츠를 수신하는 단계

을 포함하는 것을 특징으로 하는 시점시 단말 특성 기반의 업데이트에 소비 방법.

질구합 18

제 10 항에 있어서.

상기 제2 단계는.

사용자 선보 모바일로부터 컨텍스트 메타데이터를 수신하는 단계와.

상기 수신된 컨텍스트 메타데이터를 해석하고, 삼기 디스플레이 단말의 특성에 대한 메타데이터를 포함하는 컨텍스트 메타데이터가 되도록 하여 제공하는 단계와.

상기 컨텍스트 메타데이터를 저장 및 관리하기 필요에 따라 상기 저장된 컨텍스트 메타데이터를 유/무선으로 송출 기능한 신호로 변조하여 전송하는 단계

을 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 단말 특성 기반의 업데이트에 소비 방법.

질구합 19

제 18 항에 있어서.

상기 제2 단계는.

컨텐츠 서버 시스템으로부터 네트워크를 통해 전송 받은 적은 컨텐츠를 수신하는 단계와.

상기 수신된 적은 컨텐츠를 범주 퀘의 퀘 컨텐츠로 의 복조하되, 상기 의 복조된 적은 컨텐츠를 제공하는 단계와.

상기 적은 컨텐츠를 사용자가 사용할 수 있도록 재생시키는 단계

을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 단말 특성 기반의 업데이트에 소비 방법.

질구합 20

제 18 항에 있어서.

상기 컨텍스트 메타데이터는, 사용자 자신의 프로필, 사용자의 선호도, 시장 컨텐츠 소비 기록, 컨텐츠 소비 상태, 사용자 행踪 특성에 대한 선보인 것을 특징으로 하는 사용자 단말 특성 기반의 업데이트에 소비 방법.

질구합 21

제 16 항에 있어서.

상기 제3 단계는.

상기 디스플레이 단말로부터 컨텍스트 메타데이터를 수신하는 단계와.

상기 제공된 컨텍스트 메타데이터를 분석하고, 상기 분석된 분석 결과를 제공하는 단계와.

상기 분석 결과에 증강하여 사용자기 요청한 컨텐츠를 인출하고, 컨텍스트 정보에 알게 컨텐츠를 변형한 신호 컨텐츠를 제공하는 단계와.

상기 적용된 컨텐츠를 유/무선으로 송출 가능한 신호 데이터로 변조하여 디스플레이 단말에 전송하는 단계

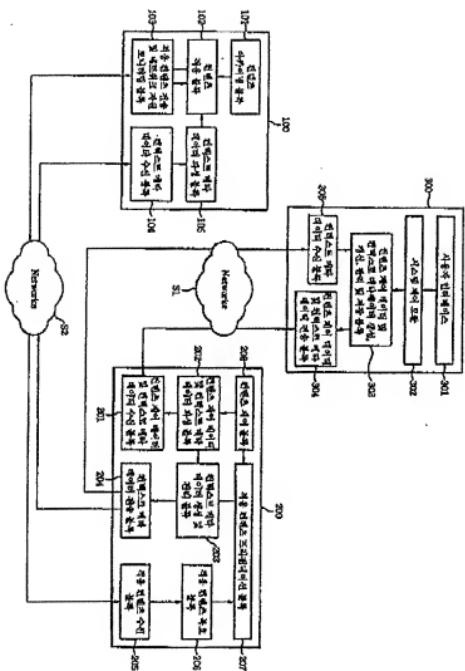
을 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자 단말 특성 기반의 업데이트에 소비 방법.

질구합 22

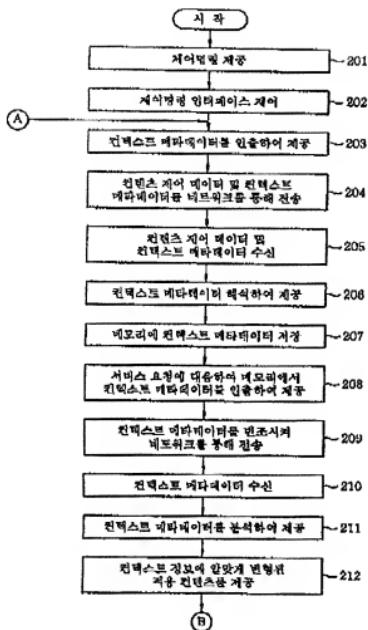
제 18 항 내지 제 21 항의 방법 중의 하나를 구현하는 프로그램을 기록한 기록 테이프.

54

504



도면2a



도 252b

